Dreamcast™
Dreamcast
OK
3+
ELSPA
POWER STONE 2
TM
CAPCOM
EIDOS
INTERACTIVE

HISTÓRIA

Estamos no século XIX

... uma Era Romântica...

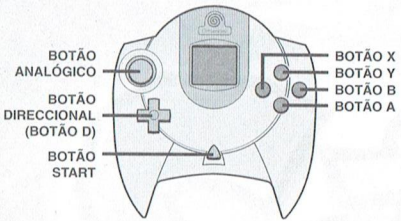
As superstições e as lendas estão vivas e têm um grande poder.

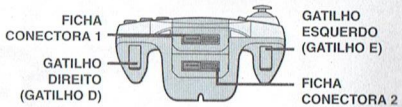
Com sonhos de avultadas fortunas, os aventureiros procuram as lendárias "Power Stones", pedras mágicas que tornam qualquer sonho realidade... Mas quando as nuvens se juntam no céu, um misterioso castelo flutuante emerge com um grande estrondo e a sua enorme sombra projecta-se sobre todo o mundo. O dono do castelo é o terrível Dr. Erode, que capturou todos os lutadores Power Stone por motivos desconhecidos.

Qual é o plano diabólico do Dr. Erode?

Uma nova aventura estás prestes a começar...

COMANDO





Gatilho D – Poder de Fusão 2 (Ver mais à frente sobre o Poder de Fusão.)

Gatilho E – Poder de Fusão 1

Botão Direccional (Botão D)

- ↑ Cima
- ↖ Cima Esquerda na Diagonal
- ← Esquerda
- ↙ Baixo Esquerda na Diagonal
- ↓ Baixo
- ↘ Baixo Direita na Diagonal
- → Direita
- ↗ Cima Direita na Diagonal

Num écran de selecção ou menu: evidencia uma personagem, etapa, modo ou opção.

Botão A – Saltar

Botão B – Acção

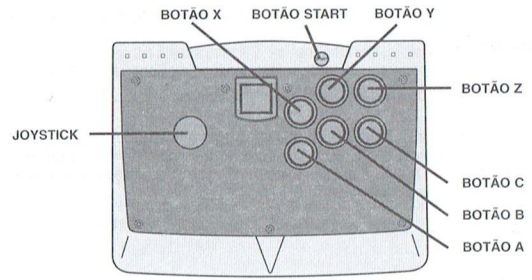
Botão Y – Largar Item

Botão X – Atacar

Outros controlos

- Botão A - Insere a tua selecção
- Botão B - Cancela a tua selecção
- Botão Start - Inicia um jogo do écran do título / Faz pausa

ARCADE STICK



Joystick

- Movimenta a personagem
- Selecciona uma personagem ou etapa
- Selecciona Modo diferente

Botão A - Ataque

Botão B - Salto

Botão C - Acção

Botão Z - Largar Item

Botão Y - Poder de Fusão 2

Botão X - Poder de Fusão 1

Atenção

- Esta é a configuração original dos botões. Podes alterar as configurações de controlo no Modo Option.
- POWER STONE ™ 2 é um jogo para 1 a 4 jogadores. Liga os comandos ou outros periféricos às portas de controlo 1/2/3/4 antes de ligares a unidade principal.
- Para voltares ao écran do título em qualquer altura durante o jogo, pressiona simultaneamente e segura os botões A, B, X, Y e Start. Isto fará com que a unidade principal reinicie e apareça o écran de título sem necessidade de desligar no interruptor.
- Se quiseres jogar com o Vibration Pack (extra opcional) instalado na unidade de comando principal, este deverá ser ligado à Ficha Conectora 2. Se o ligares à Ficha Conectora 1, ele não fica devidamente encaixado no comando e pode soltar-se durante o jogo ou não funcionar correctamente.
- O Vibration Pack não pode ser utilizado no Arcade Stick.

Por favor nota: A utilização de periféricos não homologados pode causar o mau funcionamento do jogo.

CONTINUAÇÃO RÁPIDA

Se o écran de 'Continue' (continuar) aparecer durante o jogo, podes pressionar o Gatilho E e o Botão Start ao mesmo tempo para voltares à mesma personagem e continuares o jogo.

(Só no modo Arcade 1 em 1.)

Nunca toques no Botão Analógico ou Gatilhos E ou D enquanto ligas o interruptor principal. Se o fizeres interrompes o procedimento de iniciação do comando, o que resultará no seu mau funcionamento. Se pressionares acidentalmente o Botão Analógico ou os Gatilhos E ou D enquanto ligas o interruptor principal, desliga imediatamente (OFF) e volta a ligar (ON, certificando-te de que não tocas nos comandos.

ÉCRAN DE JOGO

Indicador de Vitórias

Mostra o número de assaltos que a personagem venceu.

Personagem

Identifica a personagem em acção com um nome.

Indicador Power Stone

Mostra quantas 'Power Stones' tem a personagem. Depois da transformação torna-se num Indicador de duração da Mudança de Poderes (Indicador de Poderes).

Indicador de Vitalidade

Diminui quando a personagem é atacada. Quando o Indicador desce ao Zero, a personagem fica KO e perde o jogo.

Indicador de Ouro

Mostra quanto ouro tem a personagem.

Indicador de Item de Ataque

Mostra durante quanto tempo mais a personagem pode utilizar o item de ataque.

Cursor do Jogador

Mostra que jogador está a controlar a personagem. Quando a personagem tem uma Power Stone, ela gira sobre a sua cabeça. O cursor diminuirá de tamanho proporcionalmente à Vitalidade da personagem.

- Dependendo do televisor que estás a utilizar, pode não ser possível mostrar parte do écran.

REGRAS

Estas instruções são para o modo Arcade.

GANHAR E PERDER

O primeiro jogador a reduzir, dentro do tempo limite especificado para cada etapa, o Indicador de Vitalidade de 2 opositores (ou do Chefe) a zero, vence o assalto.

MORTE SÚBITA

Quando o tempo definido para uma etapa se esgotar, inicia o "Tempo de Morte Súbita". Uma vez iniciado o "Tempo de Morte Súbita", todas as personagens estão à beira dum KO. Se nenhuma vencer dentro do "Tempo de Morte Súbita", será um empate e acaba o jogo para todos.

- Não há "Tempo de Morte Súbita", para o combate com o Chefe. Se não venceres dentro do tempo limite, perderás.

INICIAR UM JOGO

Depois de seleccionares o modo do jogo, selecciona uma personagem para jogar a partir do menu das personagens.

A seguir seleccionas a etapa em que queres jogar.

Quando jogares com dois jogadores, escolhe "COOPERATE AND CONQUER!" (Coopera e Conquista) ou "PREPARE FOR VERSUS BATTLE! (Prepara-te para uma Batalha contra um Jogador).

MODOS DE JOGO

Pressiona o Botão Start no écran de título. Pressiona o Botão Direccional para seleccionar um modo de jogo. Pressiona o Botão Start ou o Botão A para inserir:

MODO 1 EM 1: (1 jogador & investe em combate disponível)

Isto é um modo de luta de 1 contra 1. Selecciona uma personagem para jogar e lutar pelas etapas. Quando venceres o Chefe, o jogo está completo. Mas mesmo que percas a meio caminho podes continuar quantas vezes quiseres.

MODO ARCADE: (1 jogador & investe em combate disponível)

Este é um modo de luta de 2 contra 2. Selecciona uma personagem para jogar e lutar através das etapas.

Neste modo, o jogador pode seguir para o próximo local de acção quando derrotar os outros 2 inimigos.

MODO ORIGINAL: (1 a 4 jogadores)

Luta pela vitória com 1 a 4 jogadores. Os jogadores podem fazer as equipes de qualquer maneira; isto é 1 jogador contra os outros 3, 2 jogadores contra outros 2. Também há um modo cooperativo no qual o jogador não causará danos no seu/sua companheira.

- Para modo cooperativo, é favor ver mais à frente.

COMO SELECCIONAR OS JOGADORES NO MODO ORIGINAL

- Pressiona o botão direccional para seleccionar uma janela.
- Pressiona o Botão A para seleccionar um Jogador, uma Cor de Equipa e uma Personagem.
- Quando todas as selecções estiverem feitas, pressiona o Botão Start para ir para a selecção de etapa.
- Pressiona o Botão Direccional para seleccionar uma etapa e o Botão A para inserir.

MODO AVENTURA: (Só um jogador para apanhar itens)

Selecciona uma personagem para jogar e lutar através das etapas.

Este é um modo para apanhar itens e moedas (dinheiro) para o jogador poder criar armas novas e mais poderosas na Loja dos Itens. O jogador também pode comprar ou vender itens na Loja de Itens.

- Vê mais à frente sobre a Loja de Itens.

Os itens apanhados tornam-se possessões da personagem quando uma etapa é completada. (Pelo menos uma etapa deverá ser completada para obter o item. Não será registrado como posse em outros modos.)

Sempre que completares uma etapa, a lista de itens será mostrada. Quando todas as etapas tiverem sido concluídas, todos os itens serão expostos.

Pode haver um, dois ou até três inimigos em cada etapa. Experimenta as opções de dificuldade diferentes.

ENCONTRA UM PONTO ESCONDIDO EM CADA ETAPA

Quando atacares o ponto escondido, serás recompensado.

Depois de concluíres a etapa final, obterás um item de bónus dependente do tempo que ainda resta.

LOJA DE ITENS

Compra e vende itens! Podes comprar itens com as moedas que apanhaste no jogo. Também podes vender itens que encontraste. Mel, o comerciante na Loja de Itens, interessar-se-á por ti.

COMBINA ITENS PARA CRIAR NOVOS ITENS!

Combina ITENS, CARTÕES DE MATERIAIS E CARTÕES DE ESSÊNCIA para criar itens completamente novos. Antes de combinar itens, não o faças sem consultar o comerciante.

O novo item que criaste pode ser registrado num 'Memory Card' (VM). Depois podes usá-lo para qualquer modo de jogo.

- Para ver como utilizar o novo item, é favor veres a secção para Opções Extra.

COMO COMBINAR ITENS.

Apanha itens durante o jogo em Modo Aventura.

Selecciona os itens a combinar.

Se desejares também podes acrescentar um Cartão de Essência.

Pronto para combinar! Funde os itens num só!

Sucesso! Um item novo!

COMO AGIR NA LOJA DE ITENS

Botão Analógico, Botão Direccional . . . . . Selecciona item
Botão A . . . . . Insere
Botão B . . . . . Cancela

Em qualquer sítio da Loja, quando pressionares o botão X, o écran de Ajuda aparecerá.

CARTÕES DE MATERIAL

Estes podem ser apanhados enquanto jogas em modo Aventura. Também podes combinar Cartões de Materiais para criar um item novo.

Ex.

Ferro + Óleo = Elemento de Chama

Há muitos outros Materiais.

CARTÕES DE ESSÊNCIA

Se satisfizeres certas condições, obterás estes cartões. Quando utilizas este género de cartão podes criar um novo item duma maneira especial.

Cartão Surpresa

Induz uma mutação na combinação dos itens. Pode produzir um item especial.

Cartão Cópia

Induz cópias múltiplas do novo Item.

DICAS PARA MISTURAR ITENS

- Os itens não podem ser sempre misturados com sucesso! (Se falhares ao misturares itens, perde-los.)
- Pede conselhos a Mel, o comerciante, ao seleccionar e misturar itens.
- Não desistas! Talvez só precises dum item extra para misturar.

Abaixo está uma lista das combinações possíveis e a percentagem de sucesso da combinação...

- Tubo de Ferro + Qualquer tamanho de bomba = Bazuca — Perc. Sucesso =85%
- Ouro + Elemento Mágico = Energia de Protecção — Perc. Sucesso =85%
- Ouro + Armadilha de Perna = Pioneses — Perc. Sucesso =85%
- Bombinhas de Carnaval + Chapéu de Festa = Fogo de artifício — Perc. Sucesso =85%
- Granada de mão + Braço de Coelho = Luvas de Boxe — Perc. Sucesso =80%

Os itens criados com as mesmas combinações podem não produzir sempre o mesmo item. Os itens podem mesmo sofrer mutações!

COMPRAR / VENDER

Podes comprar itens com as moedas que apanhaste no jogo. Também podes vender itens que encontres. Os itens que podes comprar variarão dependendo de diversas condições.

CONVERSA COM O COMERCIANTE!

Podes desfrutar uma conversa com Mel, o lojista, e receber informações acerca da Loja de Itens. Também lhe podes dar um presente ou podes jogar a roleta.

" Se te achares perdido a misturar itens, talvez possas descobrir mais dicas falando com Mel."

PRESENTES

Estes são mercadorias que podes comprar na loja. Se as deres a Mel, alguma coisa de bom pode acontecer ? !

Ramo Flores favoritas de Mel

Textos Há muitos tipos de textos diferentes. Os textos explicam os segredos da combinação de itens. Se presenteares Mel com um Texto, podes criar um item novo, o qual não poderia ser feito de outra maneira.

E há muito mais.

COMO JOGAR NA ROLETA

Se falhares ao criar itens, receberás um Cupão. Com Cupões suficientes, podes jogar na roleta para ganhares itens.

Podes ganhar itens de luxo jogando na roleta. Há itens que só podem ser obtidos jogando na roleta.

LIVRO DE ITENS

Podes consultar todos os ITENS, CARTÕES e outras coisas que apanhas no jogo. Também registará os itens que tu criaste.

(Podes utilizar o Gatilho E para saltar 10 páginas para a esquerda e o Gatilho D para saltar 10 páginas para a direita.)

"Consegues preencher todas as páginas?"

Os itens úteis podem ser registados numa VM utilizando o Livro de Itens. Pressiona o Botão A na página do item que pretendes registar. Pressiona o Botão A na página dum item já registado para cancelares o seu registo. (Para utilizares os itens úteis tens de ter um Mini Livro na VM.)

- Para itens úteis, por favor vê mais à frente.

QUARTO DE PROVAS

Os Itens Decorativos que crias combinando itens podem ser experimentados neste quarto de provas.

Podes registar ITENS DECORATIVOS numa VM. (Se seleccionares "back" depois de os experimentares, ser-te-á perguntado se os queres usar no jogo.)

Uma vez feito o registo, a tua personagem aparecerá no jogo usando os Itens Decorativos que experimentaste. (Os mesmos Itens Decorativos para cada personagem.)

- Se quiseres usar os ITENS DECORATIVOS durante o jogo, configura a frase "Using VM Items" no Option Mode para "Yes".

COORDENA A TUA MODA ORIGINAL !

Ex. Chapeu de Palha
Orelhas de Coelho
Luvas de Boxe

VM (VISUAL MEMORY)

Podes utilizar uma quantidade de funções adicionais com uma VM.

Podes criar um Mini Book (Mini Livro) na VM no modo Save/Load.

- Para instruções em como utilizar a VM e condições para carregar, é favor veres "Save/Load" mais à frente.

Importante: Enquanto estiveres a registar no Mini Livro, nunca desligues a corrente da Unidade Principal, removas a VM ou desligues o Comando.

MINI BOOK (MINI LIVRO)

Pressionando, no écran do título, o Botão A e o B ao mesmo tempo abrirá o écran de Seleccionar o Modo.

Controlos do Mini Livro

Botão Direccional . . . . . Selecciona Menu
Botão A . . . . . Insere
Botão B . . . . . Cancela

Podes verificar todos os itens que gravaste na VM.

Os detalhes do Item serão indicados em dois écrans.

Utiliza os Botões Direccionais para a Direita e para a Esquerda para seguir para a próxima página e para Cima e para Baixo para alternar entre os dois écrans.

ITENS ÚTEIS

Grava os itens que apanhaste na VM como "Handy Items". Utiliza os teus Itens úteis contra os teus amigos.

"Utiliza os teus itens originais e desafia outros!"

ÉCRAN DE REGISTO

Register: Grava os Itens Úteis e os Itens Decorativos. Podem ser registados um máximo de 5 Itens Úteis e 4 Decorativos. Selecciona os Itens que desejas registar e pressiona o Botão A.

Cancel: Cancela o item registado.

Item List: Verifica os itens registados.

Quando a VM com os artigos registados é inserida na Ficha Conectora, aparecerá a "VM Box" no écran do jogo durante o mesmo. Quando uma VM com Itens Úteis registados é ligada, a "VM Box" aparecerá no jogo. Quando a personagem se aproxima da VM Box, é revelado um item, escolhido à sorte.

Cada caixa VM tem um número (1P a 4P). Só o jogador correspondente pode abrir a Caixa VM.

- Também podes utilizar Itens Úteis nos modos 1 para 1, Arcade e Original. (Regula a "VM Item Option" para "Yes".)
- O rótulo na Caixa VM corresponde ao número do jogador.

TROCA DE ITENS

Podes ligar duas VMs para trocar itens gravados com os teus amigos.

COMO TROCAR ITENS

Com a indicação da mensagem "Please Link VMs", liga as duas VMs uma à outra.

COMO OFERECER UM PRESENTE

Dador: Selecciona 'Present' e depois 'Sure' e quando ambos os lados estiverem prontos, liga as duas VMs.

Receptor: Selecciona 'Present' e depois 'Receive'.

Quando ambos os lados estiverem prontos, liga as duas VMs.

Importante: Enquanto estiverem a trocar dados, nunca desligues as VMs. Também, deixando as VMs ligadas pode reduzir a duração da pilha.

COINS (MOEDAS)

Podes verificar o ouro que tens.

SOUND SETTING (REGULAÇÃO DO SOM)

Podes ligar ou desligar os efeitos sonoros (ON ou OFF).

OPÇÕES

Nas Opções podes ajustar várias definições do jogo. Selecciona um item com o botão direccional para Cima/Baixo e ajusta as definições com o botão direccional para a Direita/Esquerda.

DIFFICULTY (DIFICULDADE)

Ajusta o nível de dificuldade do modo de 1 a 8.

TIME LIMIT (TEMPO LIMITE)

Regula o Tempo Limite para ON (Ligado) ou para OFF (Desligado).

DAMAGE (DANOS)

Regula o nível dos danos de 1 a 4.

ITEM VM

Regula se queres utilizar Itens Úteis gravados numa VM ou não.

SOUND (SOM)

Escolhe Estéreo ou Mono dependendo do teu sistema.

BGM VOLUME

Ajusta o volume da música de fundo durante o jogo de 1 a 15.

SE VOLUME

Ajusta o volume dos Efeitos Sonoros durante o jogo de 1 a 15.

QUICK CONTINUE (CONTINUAÇÃO RÁPIDA)

Ajusta esta opção para ON (ligado) ou OFF (desligado). Quando está ligada, poderás continuar o jogo com a mesma personagem sem teres de voltar atrás para a seleccionares no écran de personagens. (Só em modos 1 em 1 e Arcade).

BUTTON CONFIGURATION

Podes alterar as configurações dos teus botões do Comando. Também podes ligar ou desligar a Vibração quando utilizas o Vibration Pack opcional.

- O Vibration Pack não pode ser utilizado no Arcade Stick.

INITIALISE SETTINGS

Configura todas as definições de volta às configurações originais.

OPÇÕES EXTRAS

Aqui podes seleccionar mais opções de jogo. Podes ligar ou desligar esta opção. No entanto, para aceder a cada configuração, tens de reunir certas condições no jogo. Uma destas opções permitir-te-á o uso de itens que encontras no modo Aventura e os itens que misturaste em qualquer um dos modos do jogo.

SAVING / LOADING (GRAVAR / CARREGAR)

Podes gravar dados do jogo para a VM e carregar dados da VM. Também criar e gravar um Mini Book (Livro) para a VM.

- É necessário uma VM adicional para gravar dados do jogo.
- Este jogo necessita de 5 blocos para gravar os dados do jogo.
- O Mini Book necessita de 125 blocos de memória livre.
- Ao gravar ou carregar dados do jogo, não desligues a corrente da unidade principal. Também não insiras nem removas VMs ou qualquer outro 'hardware' de expansão.

REFORÇOS DE PODER E MOVIMENTOS DA PERSONAGEM

Para te poderes transformar, apanha as Power Stones (Pedras do Poder) durante a batalha!

Conforme obténs mais pedras, as capacidades de ataque da tua personagem crescem mais poderosas!

Apanha quaisquer 3 'Power Stones' e a tua personagem transformar-se-á num furioso super ser, capaz de executar movimentos mortais de Poder de Fusão!

INDICADOR DE FORÇA

A transformação continua até o Indicador de Força se esgotar. O Indicador de Força continuará a descer durante a transformação.

Pressionar os Botões de Ataque ou Acção durante a transformação iniciará a 'Knockdown Technique', 'Power Drive' (Técnica de KO e Poder de Impulso).

E pressiona: Gatilho E OU Gartilho D para induzir 'Knockdown Technique', 'Power Fusion' (Poder de Fusão)

Nota: Quando utilizas o 'Power Drive' ou o 'Power Fusion', o Indicador de Força baixará. (O ritmo de descida difere de personagem para personagem.)

ROUBA A POWER STONE!

Quando atiras com o teu oponente para longe, ele deixa cair a sua Power Stone. Podes roubá-la e usá-la para a transformação!

PODES FAZER MUITAS COISAS COM UM SIMPLES BOTÃO DE ACÇÃO.

Utilizando o Botão de Acção, podes controlar vários movimentos.

- Trepar para um telhado ou tecto.
- Controlar uma torre bélica.
- Agarrares-te num poste.
- Levantar uma caixa ou um opositor.
- Apanhar um item.
  Utiliza o botão Y para largar o item imediatamente.
- Atirar objectos:
  Botão de Acção para um opositor.
  Botão de Ataque na direcção que tu quiseres.

ITENS

Quando te aproximas duma arca, os itens saltam para fora.

Espadas: . . . . . dão à tua personagem um alcance mais longo!

Bombas Relógio . . . . . explodem quando o relógio chega ao "0".

Bazucas: . . . . . rebentam com os teus opositores de longe!

Guarda Chuvas: . . . . . abrandam a tua descida se mantiveres o Botão de Salto pressionado enquanto saltas.

Peso de Perna: . . . . . atira-o ao teu opositor para lhe reduzires a capacidade de saltar.

Vara de Gelo: . . . . . congelará o teu opositor.

Skateboard: . . . . . permitirá à tua personagem movimentar-se mais depressa

Bolo: . . . . . comida para recuperar a tua Vitalidade

Há muitos mais itens! Consegues fazer uso de todos os Itens de Ataque?

Também podes criar Itens completamente novos combinando itens na Loja dos Itens ...!

DICAS

ATAQUE VINDO DA PAREDE!

Junto à parede, pressionar o botão de Acção enquanto pressionas o Botão Direccional para a parede permite-te efectuar uma acção de ataque utilizando a parede! (Também possível durante uma acção de salto.)

DESVIA-TE DE ATAQUES!

Evita ataques pressionando qualquer Botão Direccional no momento em que o opositor te dá um soco ou pontapé. (Quando achares que o opositor te vai atacar, prime o Botão Direccional!)

APANHA OBJECTOS!

Podes agarrar o objecto que o opositor te atirou, se pressionares o Botão de Acção no momento certo. Podes utilizar os objectos agarrados para contra atacar.

AJUDA O TEU AMIGO!

Quando o Indicador de Vitalidade atinge o "0", a personagem entra no estado de "Help" (Socorro). Dentro dum tempo limite, se pressionares o Botão de Acção perto da personagem no estado de "Help", podes dar-lhe alguma da tua vitalidade para a reanimares.

Quando acaba o tempo limite, a personagem em estado de "Help" desaparecerá da etapa. Podes ajudar qualquer personagem (excepto os Chefes) que aparecem na etapa mesmo que não sejam teus parceiros.

VENCE UMA BATALHA COM UM ATAQUE COOPERATIVO!

Quando estás no mesmo grupo, podes utilizar o "Ataque Cooperativo".

Quando pressionas o Botão de Acção perto do teu parceiro, iniciar-se-á o Modo de Ataque Cooperativo.

Se o teu Ataque Cooperativo tiver sucesso, um só golpe dissolverá a transformação do teu opositor!

PERSONAGENS

FURACÃO VERMELHO "FALCON"

Proveniente da cidade de Londres, o nobre Falcon dá a volta ao mundo no seu avião "Hockenheim". Mesmo antes de chegar à sua terra, o avião é apanhado numa tempestade e perde o controlo. Num relâmpago, ele vê de relance uma sombra misteriosa. "O que é aquilo...?" Em breve as nuvens abrem-se e um castelo gigantesco... o castelo flutuante, aparece em cena. "Pode ser o castelo misterioso que o meu pai viu uma vez .... chegaste mesmo a tempo!"

Características

Falcon é um lutador equilibrado; não tem o benefício de uma força proeminente nem a desvantagem duma fraqueza em particular. Durante uma mudança de poder, ele ganha movimentos poderosos tanto para o combate próximo como à distância. Tira partido do 'Double Jump' (Salto Duplo) para obteres supremacia no ar.

Poder de Impulso

Míssil de Poder	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. Foguete de Poder	Gatilho E
2. Explosão de Poder	Gatilho D

Pressionando o Botão de Ataque enquanto se muda a direcção para ataque introduzirá um atraso de tempo no Foguete de Poder.

BELEZA ESTONTEANTE "ROUGE"

"Que presságio demoníaco....." Rouge olhava para a cruel sombra que tinha esmagado o seu cristal. "Eu não posso passar sem ele. Aconteça o que acontecer, não posso fazer o meu trabalho sem a ferramenta do meu ofício." Ela invocou a 'Power Stone' e começou a sondar a identidade da sombra. "Leva-me à sua origem....." Quando ela abriu os olhos, ela estava no "Castelo Flutuante". "Eu sinto qualquer coisa diabólica. A origem do presságio está perto!"

Características

Embora as suas capacidades de ataque e defesa sejam relativamente baixas, os ataques flamejantes de Rouge têm longo alcance e infligem danos severos. Ela pode correr mais depressa do que muitos dos outros lutadores.

Poder de Impulso

Espectáculo de Fogo do Inferno	Botão de Ataque ou Acção
No ar:	Bombardeamento de Cobertura

Poder de Fusão

1. Armadilha Ardente	Gatilho E
2. Convocar Gigante	Gatilho D

DRAGÃO ÁGIL "WANG TANG"

Na montanha mais alta da área de Tong-Ang, "Chomo Lang", Wang Tang estava a seguir o treino árduo que o seu mestre tinha definido. Uma manhã, ele ficou estupefacto com uma sombra gigantesca engolindo tudo no seu caminho. Era um enorme "castelo flutuante" . Ele estava a surgir por cima do topo da montanha e para além. "Esta pode ser a 'última prova' que o meu mestre mencionou uma vez....." Ao saltar para o castelo, apoderou-se dele uma sensação penetrante, opressiva, enquanto pensou. "OK .... agora posso completar a minha provação!"

Características

O mérito de Wang Tang é a sua extraordinária agilidade. A sua rápida sucessão de movimentos não dá tempo aos seus opositores de recuperarem o folgo. Ele também é excelente em acções especiais como trepar paredes. Ele flutua como uma borboleta e ferra como um dragão!

Poder de Impulso

Bomba Garra de Dragão	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. Grande Bola Dragão	Gatilho E
2. Dança do Dragão	Gatilho D

Quando pressionas os Botões de Ataque ou Acção ao mesmo tempo, podes atrasar o tempo de descida.

MESTRE ESPADACHIM "RYOMA"

Finalmente Ryoma obteve a célebre espada "Tosa Arashi". Ele estava fascinado com a sua lâmina que reflectia o luar, da qual se dizia cortar ferro com a mesma facilidade com que cortaria manteiga. Subitamente, um foco de luz misteriosa emite-se da ponta da espada, criando uma enorme sombra ... o castelo flutuante .... aparece brevemente entre nuvens escuras. Num momento, o seu corpo é elevado no céu. "Oo....o que é que está a acontecer? É isto um golpe da célebre espada de que se diz cortar o 'diabólico manitou' (deificado espírito)'! Em todo o caso, esta era uma oportunidade de ouro de experimentar a sua destreza. Ele entregou-se completamente à luz da espada e ascendeu para o céu. "Eu posso enfrentar qualquer opositor. Esta espada cortará através de qualquer coisa!"

Características

Graças à sua katana, Ryoma tem um alcance longo, mas está aberto a um ataque se falhar o seu alvo. Ryoma é forte e fácil de controlar depois da transformação.

Poder de Impulso

Raijinken	Botão de Ataque ou Acção
No Ar	Kuchu-Raijinken

Poder de Fusão

1. Midare Zantou	Gatilho E
2. Tenchi Ryoudan	Gatilho D

DANÇARINA FLOR DE CEREJEIRA "AYAME"

Foi-lhe entregue, por uma companhia de comediantes em viagem, uma carta do seu lorde. "Aiame, volta imediatamente....." Foi revelado que a "Stone" com que ela tinha presenteado o seu lorde era falsa. Para pedir perdão, ela decidiu encontrar uma 'Power Stone' verdadeira para o seu lorde. "Por favor, espera que eu encontre uma Pedra verdadeira. Eu tenho uma coisa em mente .... o tesouro do castelo flutuante ...." Ela viaja sozinha numa demanda desesperada para obter as 'Power Stones'.

Características

A força de ataque de Ayame é débil e ela é fraca a atirar objectos pesados. Para compensar, ela consegue correr mais depressa do que qualquer outro lutador. Durante uma Mudança de Poder, os seus ataques são muito possantes.

Poder de Impulso

Flower Shuriken	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. 100 Botões de Flores	Gatilho E
2. 100 Poderes de Flores	Gatilho D

Pressionando alternada e rapidamente os Botões de Ataque e Acção aumentará o número de ganchos de cabelo a serem atirados!

TANQUE PESADO "GUNROCK"

Ele está a ficar farto das bebedeiras com os seus colegas. Um grande interesse pela "caça ao tesouro" está a crescer outra vez em Gunrock e ele ouviu por acaso rumores dum "castelo flutuante", do qual se dizia conter um tesouro fantástico que ninguém jamais tinha visto. "É isso mesmo! Eu tenho de conseguir o tesouro em nome de Gunrock!" Uns dias mais tarde, como predito, apareceu um castelo flutuante por cima do monte Chomo Lang. Gunrock tinha investido todo o seu dinheiro para comprar um canhão enorme. Ele atirou-se para dentro do cano da arma e acendeu o rastilho. "Espera por mim! Eu quero todo o tesouro do mundo!"

Características

Gunrock é um enérgico lutador com um grande corpo. Embora seja lento, a sua força compensa isso. Graças à sua força magnífica, ele é melhor a atirar objectos do que qualquer outro guerreiro.

Poder de Impulso

Gun Gun Rock	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. Rock 'n' Roll	Gatilho E
2. Tremor de Terra	Gatilho D

Quando manténs apertado o Gatilho D, podes atrasar o tempo de queda.

PALHAÇO DOIDO "JACK"

"Quero mais coisas brilhantes .....quero cortar mais...." O seu desejo tem estado a aumentar depois dele ter ganho uma "Power Stone". Uma noite, ele escutou casualmente uma fábula acerca dum castelo flutuante. "Na próxima noite de lua cheia, verás um misterioso castelo no céu. Haverá uma horda de tesouros cintilantes à tua espera....." Ele não se apercebeu que era um chamamento das trevas. Ele foi absorvido para o castelo flutuante....

Características

Movimentos misteriosos e rápidos imprevisíveis, tais como rastejar muito baixo para evitar ataques, são a força de Jack. No entanto, o seu poder de ataque é fraco. Ele pode mudar de direcção e dar pontapés enquanto salta no ar. Confunde os opositores com movimentos intricados!

Poder de impulso

Golpe Circular	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. Dança do Matador	Gatilho E
2. Chuva de Miséria	Gatilho D

ÁGUIA ORGULHOSA "GALUDA"

Galuda acaba de se casar com a filha do Chefe. O casal recém-casado partiu em lua de mel no dirigível de luxo "Royal Heaven". Enquanto a noiva perguntava a olhar pela janela, "Que castelo é aquele....? o casco oscilou repentinamente e eles foram cuspidos pelas janelas partidas. Envolto numa nuvem escura, Galuda perdeu a consciência....

.... acordou rodeado por uma terrível atmosfera. "Onde é que eu estou....?" Ele estava no "castelo". Ele tem de salvar a sua noiva o mais rápido possível.

Características

Galuda não é um corredor rápido mas as suas capacidades ofensivas e defensivas são elevadas. Ele não tem nenhuma fraqueza digna de nota.

Item, acção e atirar, quanto da capacidade dele consegues utilizar?

Poder de Impulso

Grito do Céu	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. Luz da Vingança	Gatilho E
2. Explosão de Poder	Gatilho D

INVENTOR

"PETE"

Duma caixa de brinquedos no canto dum quarto numa casa, o corpo duma marionete salta para fora com a rapidez da luz. "A.....aqui estou eu! Finalmente posso movimentar-me!" O seu nome é Pete. Ele tem uma pedra brilhante – uma 'Power Stone' – no seu peito. O forte desejo do dono canalizado através da pedra deu vida a Pete. "Bem, o meu sonho é .... inventar uma quantidade de coisas novas e surpreender as pessoas!" Ele salta pela janela e ascende ao céu.

Características

Apesar do seu curto alcance, ele consegue iniciar um ataque sequencial assim que está suficientemente perto do seu opositor. Ele pode ser baixo, mas consegue usar o seu pequeno corpo e velocidade para se desviar dos ataques dos opositores. Depois da transformação, ele pode tornar-se uma personagem de força. Usa com eficiência a diferença de antes e depois da transformação.

Poder de Impulso

Tiro de Energia	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. No chão: Parada de Bonecos	Gatilho E
No ar:	Sonho de Hélice

Utiliza o Botão Direccional (D/E) para apontar

2. No chão: Esfera Eléctrica	Gatilho D
No ar:	Pilar Eléctrico

Utiliza o Botão Direccional para mover enquanto usa o poder especial.

PRINCESA MISTERIOSA "JULIA"

A filha única da histórica Casa de Whitepearl, Julia. Por trás da sua cara delicada e elegante, ela esconde uma personalidade extrema que ela própria não sabe que possui. Os seus pais tentaram conter o seu lado radical fazendo um juramento sobre a jóia da família, a "Power Stone". Mas o seu lado radical fez com que ela fugisse de casa com a Power Stone nas mãos....repentinamente, Julia viu que estava numa terra desconhecida. Ela não sabe mesmo nada sobre o que lhe aconteceu, mas ela sabe que tem de sair de lá e ir para casa!

Características

Ela voa graciosamente com o seu guarda sol e ataca do ar! Ela normalmente é dócil mas uma vez submetida à mudança de poder, ela transforma-se num super ser, revelando o seu verdadeiro carácter. Ninguém a pode impedir de atacar uma vez que os tenha imobilizado com o 'Escravo do Amor'.

Poder de Impulso

Escravo do Amor	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. Travessura da Rainha	Gatilho E
2.ºCarrossel	Gatilho D

Antes da transformação, podes descer devagar com o teu guarda sol segurando o Botão de Salto enquanto Saltas.

CHEFE DIABÓLICO "GOURMAND"

Gourmand é o Chefe Cozinheiro do dirigível de luxo "Royal Heaven", numa volta ao mundo. Secretamente ele é um "cozinheiro diabólico" que está disposto a sacrificar qualquer coisa para seu deleite gastronómico. Um dia contaram-lhe sobre o "castelo flutuante", onde havia ingredientes únicos.

De facto, uma grande sombra tinha acabado de passar pelo dirigível e ele oscilou dum lado para o outro. Olhando de soslaio para os passageiros em pânico, ele saltou para fora com o seu cutelo de cozinha na mão. "É uma oportunidade de ouro!" – A sua alma anseia por um deleite gastronómico!

Características

Ele tem uma enorme força física apesar do seu rosto engraçado. Ele tem o maior alcance de todos os lutadores graças ao seu cutelo e frigideira. Durante a mudança de poder, todos os ataques são muito poderosos, especialmente o ataque de parede com projecção de fogo que demonstra um bom alcance e precisão de ataque.

Poder de Impulso

Fall Etansel	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. Chef Du Franmu	Gatilho E
2. Prato de Resistência	Gatilho D

PISTOLEIRO ERRANTE "ACCEL"

De repente encontrei-me aqui .... bem .... o meu nome é Accel.

Eu sou um muito bom pistoleiro. Fui apanhado na cidade numa armadilha de quadrilhas de foras da lei, amarrado a um balão e solto no ar. Fiquei inconsciente. Bem longe! ... Tenho uma misteriosa pedra brilhante na minha mão. O que é isto? ..... a minha pulsação está acelerada e está a iluminar a minha alma honesta. Vamos lá para fora e dar-lhes com balas de justiça!

Características

Alta performance básica e armas nas duas mãos mostram a força deste personagem. Ele pode dar um tiro num opositor à distância utilizando uma parede ou uma vara! Merecedor de menção especial é o alto nível de mobilidade depois da transformação! Ele é a personagem mais rápida e mais ninguém consegue igualar a velocidade dos seus movimentos!

Poder de Impulso

Beat Assault	Botão de Ataque ou Acção

Poder de Fusão

1. Revólver Louco	Gatilho E
2. Serra Motorizada Selvagem	Gatilho D

A **Game Over** já rebentou na Net. Nesta mini-revista semanal – em formato newsletter -, dedicada aos jogos PC, Dreamcast, PlayStation e Nintendo64, pode contar com as mais frescas notícias da semana, críticas aos títulos mais falados, informação sobre onde ir buscar as mais importantes patches e drivers, muitas dicas e ficará a conhecer as datas de lançamento para o mercado nacional dos mais esperados jogos do momento.

Para todas as sextas-feiras receber, **completamente grátis**, a **Game Over** no seu e-mail, basta dar uso ao browser, ir até **http://jogos.sapo.pt/gameover.html** e subscrever-se.

Ler Antes de Utilizar o Sistema de Jogos de Vídeo Sega Dreamcast

Queira ler o manual e especialmente estas advertências antes de usar a Sega Dreamcast ou de deixar os seus filhos usá-la. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema.

AVISO DE EPILEPSIA - Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

Para reduzir a possibilidade de tais sintomas, o utilizador deve seguir estas precauções de segurança sempre que usar a Sega Dreamcast:
• Sente-se a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão • Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente • Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada • Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

MANUSEAMENTO DO DISCO - Para evitar danos pessoais ou de propriedade: • Antes de remover o disco, certifique-se de que este parou de girar • O GD-ROM Sega Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente no sistema de jogos de vídeo Sega Dreamcast. Não utilize este disco em nenhum outro sistema, especialmente um leitor de CD • Evite que o disco fique coberto de impressões digitais ou sujidade • Evite dobrar o disco. Não toque, suje ou risque a sua superfície • Não modifique ou alargue o buraco central do disco, nem utilize um disco que esteja quebrado, modificado ou reparado com fita adesiva • Não escreva nada no disco, nem cole nada no mesmo • Guarde o disco na sua caixa original e não o exponha à humidade e temperaturas altas • Não deixe o disco à luz solar directa ou perto de um radiador ou outra fonte de calor • Use um produto de limpar lentes e um pano seco e macio, e limpe o disco gentilmente do centro para a extremidade. Nunca use produtos químicos para limpar o disco.

AVISO PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES DE PROJECÇÃO - Imagens ou gravuras fixas podem causar danos permanentes ao cinescópio ou marcar o fósforo do tubo de raios catódicos. Evite a utilização repetida ou prolongada de jogos de vídeo em televisões de projecção de grande ecrã.

UTILIZAÇÃO DO JOGO DE VÍDEO SEGA DREAMCAST - Este GD-ROM só pode ser usado com o sistema Sega Dreamcast. Não tente jogar este GD-ROM em qualquer outro leitor de CD – se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes. Este jogo é licenciado para uso no sistema Sega Dreamcast apenas. A cópia, reprodução, aluguer e exibição pública não autorizadas deste jogo constitui uma violação às leis vigentes. As personagens e eventos retratados neste jogo são puramente fictícios. Qualquer semelhança com outras pessoas, vivas ou mortas, é pura coincidência.

Serviço de Apoio ao Consumidor

Informações, Truques e Dicas
Telef. 256 836 273
14h00 às 20h00 - **dias úteis**
apoioconsumidor@ecofilmes.pt

A cópia ou transmissão deste jogo é estritamente proibida. O aluguer ou exibição pública deste jogo sem autorização prévia é uma violação das leis vigentes. Este produto está isento de classificação sob a lei do Reino Unido. De acordo com o "The Video Standards Council Code of Practice" é considerado próprio para visualização pelas idades indicadas.

DCJEI 2595

© Sega Enterprises, Ltd., 1999

SEGA

Dreamcast™

Dreamcast é uma marca comercial registada ou marca comercial de Sega Enterprises, Ltd.

Distribuidor Oficial

ECOFILMES
São João da Madeira